

LARP

DESETKRÁT BEZ KRÁLŮ

Co chceš hrát? Prostě si vyber. Na Bezkráli je možné všechno. Ne, vážně, prostě si řekni! Draka? Tady máš pravidla. Je toho na pár let hraní. Začínáš jako celkem neškodné dráče, umíš se proměnit v člověka, postupně rosteš, nabíráš sílu do křídel, prodlužují se ti drápy, odhaluješ moc svého hlasu, rozpomínáš se na rodovou moudrost... Je to příliš? Radši obyčejného vidláka? Není problém, docela tě chápu – hnůj je přece jenom hnůj.

text: Martin „Darion“ Antonín

Právě chystám jubilejní desátý ročník *Bezkráli*. Jak se to vlastně stalo? Nemám ponětí. Mám pocit, že se tenhle LARP sebral, připlížil se ke mně zezadu a vzal mě přes hlavu, až se desetkrát zorganizoval. Ony to vlastně nebyly ročníky, protože do některých let se podařilo nacpat hned dva, ale chápavý čtenář promine. A protože nechápavý už dávno přestal číst, zkusím po letech konečně udělat to, co asi mělo být učiněno dávno, ale má vrozená skromnost a stydlivost mi to nedovolila – trochu *Bezkráli* představím.

PROBUZENÍ DO SNA

Když jsem byl ještě malý organizátor, měl jsem sen. Chtěl jsem mít možnost odejít někam do lesa, kde já a spousta dalších lidí vstoupíme do středověku. Ne do opravdového, v jeho plné odporosti – jen ve hře. Prostě tam najít společné místo k úniku, kde se někteří z nás třeba stanou hrdiny, jiní se spokojí s kovařinou, další budou vládnout a někdo bádá nad tajemstvím všehomíra – prostě podle toho, jak se to vyvine. Všichni budou respektovat nepsané pravidlo, že reálný svět je jen „tam venku“, a budou zkrátka žít. A pak jsem zjistil, že existují LARPy. Byl to celkem šok – už jsem nebyl exot. Nebo vlastně ano, ale poznal jsem i spoustu dalších „postížených“. Zažil jsem s nimi pár prvních her, které mi doslova změny život – a teď po letech mohu s klidem říct, že k lepšímu. Pak už to byla jen otázka času. *Bezkráli* se ke mně opravdu připlížilo zcela nenápadně: „Darione, jedeme slavit Silvestra na chalupu v přírodě, bude nás tam asi pětadvacet LARPařů – neuspořádáme rovnou i nějakou hru?“ A tak jsem začal uskutečňovat ten starý sen.

NIC MOŽNÉHO REÁLNĚ NEKONČÍ

Bezkráli nikdy neměla být pouhá hra. Pořád za ním číhá ona idea úniku do jiného světa – se vším všudy, prostě pryč. Proto se od počátku drží tři hesel: „Možné je všechno!“, „Reálná nereálnost!“ a „Nic nekončí!“ To první znamená, že si hráči mohou zahrát prakticky cokoli. A brzy na to přišli, takže po prvních nesmělých vřáskách („Opravdu můžu být temný elf?“) se s nejrůznějšími nelidskými rasami roztrhl pytel. Vzápětí se objevil první drak. Následovali démoni, jednorožci, gargoyley, upíři různých klanů, gryfové, andělé, další nemrtví, bohové,



Indiánský rituál



Piráti na lovu pokladů

lykantropové všech možných i nemožných druhů... Obyčejné lidi chtěl hrát jen málokdo. Nevadilo nám to. Jednou jsme tam málem měli



Kněz Surahindův s papouškem na rameni

i inteligentní kolonii agresivních bakterií, ale umřela na předlarpový mor a nepřijela. Se stejným heslem přistupujeme i k příběhům, které hráči svým budoucím postavám navrhuji. Jakákoli tvořivost z jejich strany je vítána. A konečně – mohou se podílet i na samotných pravidlech hry. Pokud přijdou na cokoli, co by jejich postava měla nebo někdy v budoucnosti mohla umět (a pokud je to logické), stane se. Samozřejmě, že všechno musí zapadat do světa hry, jinak by v tom byl neuvěřitelný zmatek – a o tom je druhé heslo o realnosti. Každý příběh, pravidlo i postava musí „sedět“.

Pokud možno tak, aby hru neomezily, ale obohacovaly. Občas to pro mě znamená pořádný nápor na mozkovnu, zvlášť s těmi vynalézavějšími a grafomanšnějšími hráči, ale ještě jsem to nevzdal. Díky tomu svět *Bezkráli* roste každým rokem a každý v něm může zanechat svou stopu.

Realnost má i další stránku – hraje se na území živoucí a vyvíjející se země a každý s tím musí počítat. Hráči tvoří jen zlomek skutečné populace, což otevírá velké možnosti. Budovatelsky založení jedinci stavějí svá panství, kněží rozbíhají nové víry či posilují staré, druidi pěstují z malého remízku skutečný Hvozd, diplomaté začínají či urovnávají války... Nehraje se prostě jen mezi hráči, ale i s prostředím. Žádná akce nezůstane bez reakce. A že „Nic nekončí?“ Ano, je to tak. *Bezkráli* začíná tam, kde předchozí rok přestalo, a hráči vklouznou do svých minulých postav se vším, čeho dosáhli a co tehdy měli. Žádné skoky časem o pár let dál, žádné „resetování“ schopností a majetku – klidně mohou navázat i na přerušeny rozhovor, protože svět na ně počká. A některé akce tiše a hrozivě chystají svou reakci. Život jde prostě dál.

A TEĎ VÝJIMKY...

Ta tři pravidla samozřejmě nejsou žádný med. V průběhu let jsme se potýkali s problémy, které pramenily z nutnosti doladovat mocné mistrovské dovednosti za chodu (protože teprve vynalézaví hráči vymysleli všechny možné způsoby jejich zneužití), ze srážek zkušených postav se začátečníky („Máš to za třicet!“ – „Ale já mám jen tři...“), z přílišného množství nelidských a nadlidských postav („Ty jsi člověk? Vážně? Hej, pojďte sem, to musíte vidět – opravdový člověk!“) a z nutnosti upravovat celý systém pravidel tak, aby šel s dobou a neobsahoval relikty starých larpových začátků („Těd musíme bodinu čekat, než to bude botové...“ – „Musíme sehnat dost zkušeností, abychom si koupili dovednost, která jediná vyřeší náš problém!“ – a mnoho dalších...). Kromě toho bylo jasné, že neustále pokračující hra na jednom místě a se stejnými postavami by mnoho lidí mohla znudit. Chtělo to trochu odpočinku – aby byli vděční, až se do „své země“ zase podívají. Mezi triky, které jsme na ně přichystali, se proto objevily nejrůznější odbočky na jiná místa (např. zimní hra, během níž si zahráli členy karavany lapené sněhovou lavinou na podivném hradě – uprostřed horkého léta), možnost ovlivnit nejvyšší politiku a tvář světa (diplomatský zimní LARP, během něhož vznikl císařský zákoník a skrze posunování špendlíků po mapě se vybojovalo mnoho válek), opulentní oslava (na

jejímž konci nechvalně proslulá dorwinionská královna provedla CENZUROVÁNO, takže si jistě dovedete představit, že teď půjde o hodně!), a dokonce i objevitelsko-dobytvačná výprava na zcela jiný kontinent (zcela v tradičním duchu španělské conquisty – ani jedna čepel nezůstala suchá).



Sv. Dagobýj porazil démona alkoholu

Skutečně pokračujících ročníků tak bylo „jen“ pět, ale i to stačilo, aby se z dřevorubce stal stárnoucí král, z mladých učedníků mocní arcimágové a z jednoho trochu šileného lazebníka Pán Sopky, který zaplavil celé Císařství demony. Malá poničená zemička to však přežila, opět se pozvedla mezi aktivní politické hráče a začala řešit i problémy okolních království... Vrhát na ni další a další problémy by bylo v přímém rozporu s pravidlem o realitě. Když jedna země tak skvěle zvládá všechny rány osudu, musí se začít mlátit jinam. Přišel čas na opravdu velký trik.

VELKÝ TRIK

Ano, je to tak – letos startujeme od začátku, se zcela novými postavami, v jiné zemi a snažíme se omezovat přítomnost nelidských ras. Stále jsme však ve stejném světě a v Císařství, takže politika i rozběhnuté příběhové linie mohou pokračovat. Kromě toho v předchozích ročnících uběhlo tolik let (každý den hry je vždy jeden rok), že by někdo klidně mohl hrát svého potomka. Mohu s hrdostí (a bláhovou nadějí) prohlásit, že jsme se poučili z minulých chyb a většina problémů, které *Bezkráli* hyzdily, už se nebude opakovat. Nové postavy ani po letech nebudou narážet na všemocné supermanky, protože jsme vyladili systém zkušeností. Náročná (i když někým milovaná) hra s „neviditelnými poddanými“ je také pryč, nahrazena prostě příjmy z vlastních území. Pravidla jsou stále rozsáhlá (protože to rozsáhlý svět vyžaduje), ale v leccems jednodušší. Můj sen žije dál a je to fajn.

O ČEM TO VLASTNĚ BYLO?

Já vím, že jsem jen broustil po prachu. Shrnutí do jednoho krátkého článku všechno, co jsme na *Bezkráli* za ty roky vyzkoušeli, nepovažuji za možné. Pokud vás ale zajímá víc, internetové stránky hry naleznete na adrese www.darion.biz/bezkrali.btm. A pokud vás to zajímá opravdu, tak se třeba někdy uvidíme. Možné je všechno.

foto: TjmuR, Rilven, Ivana Kuglerová



NOVÉ CENY
PŘEDPLATNÉHO

PEVNOST

Cena ročního předplatného
600 Kč / 792 Sk (26,29 €)

Cena půlročního předplatného
300 Kč / 406 Sk (13,48 €)

Cena čtvrtletního předplatného
150 Kč / 213 Sk (7,07 €)

**PŘEDPLATNÉ, ZAJIŠTOVANÉ
V ZASTOUPENÍ VYDAVATELE ČESKOU
POŠTOU, S. P., JE MOŽNÉ SJEDNAT NA
INTERNETOVÝCH STRÁNKÁCH: WWW.PERIODIK.CZ, WWW.PVSP.CZ
E-MAILEM: POSTABO.PRSTC@CPOST.CZ
NEBO NA BEZPLATNÉ LINCĚ: 800 300 302**

INZERCE, DISTRIBUCE A PŘEDPLATNÉ V SR:

Magnetpress Slovakia s.r.o., P.O.Box 169, 830 00 Bratislava,
tel./fax:(004212) 67 20 19 21-22 – časopisy,
(004212) 67 20 19 31-33 – předplatné,
(004212) 67 20 19 52-53 – predajňa,
(004212) 67 20 19 10, 20, 30 – fax,
e-mail: casopisy@press.sk, predplatne@press.sk

STARŠÍ VÝTISKY:

Objednávky starších výtisků lze podat u vydavatele: Pražská vydavatelská společnost, s.r.o., tel./fax.: 222 718 046, e-mail: pvs@ms.ipnet.cz nebo poštou na adrese: PVS, P.O.Box 142, 130 37 Praha 3

PEVNOST PLUS (S KNIŽNÍ PŘÍLOHOU)

Cena ročního předplatného
1380 Kč / 1560 Sk (51,78 €)

Cena půlročního předplatného
690 Kč / 790 Sk (26,22 €)

Cena čtvrtletního předplatného
345 Kč / 405 Sk (13,44 €)



NOVÉ CENY
PŘEDPLATNÉHO

Objednávkový kupón

Vyplněný objednávkový lístek nebo jeho kopii pošlete na e-mail: pvs@ms.ipnet.cz nebo faxujte na 222 718 046 (v ČR) • pro SR: (004212) 67 20 19 31-33

Jméno: Příjmení:
Ulice, číslo: Město:
PSC: Telefon: Fax:
E-mail:

Závazně objednávat PEVNOST:
předplatné: roční půlroční čtvrtletní – Od čísla:
Závazně objednávat PEVNOST PLUS (s knižní přílohou):
předplatné: roční půlroční čtvrtletní – Od čísla:
Samostatné výtisky:
 Pevnost speciál 8 – Dráči speciál s DVD:ks
 Pevnost speciál 7 – Piráti z Karibiku s DVD:ks
 Pevnost speciál 6 – Harry Potter s CD:ks
 Pevnost speciál 5 – Plakátový speciál s CD:ks
 Pevnost speciál 4 – FANTASY s CD:ks
 Pevnost speciál 3 – SCI-FI s CD:ks
 Pevnost speciál 2 – Pán prstenů:ks
 Pevnost speciál 1 – Filmový s CD:ks